BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu negara. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia berbagai upaya telah dilakukan pemerintah mulai dari pelatihan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, serta penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang mutu pendidikan. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara optimal.

Proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan optimal apabila penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru dan siswa, dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah, guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Perencanaan yang sistematis dan berpedoman pada kurikulum akan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kurikulum telah mengalami proses penyempurnaan secara bertahap namun hal ini tidak akan berjalan sesuai rencana jika tidak diimbanginya dengan implementasi di sekolah-sekolah dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sangat berpengaruh terhadap pendewasaan seorang anak, tergantung pada pola pengajaran yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya, guru kepada siswanya dan seseorang kepada orang lain.

Pembelajaran saat ini khususnya di sekolah sudah melaksanakan berbagai macam kurikulum untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah atau tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh dan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Namun pada kenyataannya penggunaan kurikulum yang seringkali berubah sangat kurang efektif dalam pembelajaran disebabkan proses pembelajaran di sekolah masih banyak yang tidak melibatkan siswa, sehingga siswa kurang aktif dan kreatif.

Masih banyak para guru yang menggunakan metode ceramah yang mana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan siswa duduk dengan manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak kreatif.

Dengan adanya kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 guru dituntut untuk lebih kreatif supaya terjadi timbal balik dari siswa yaitu keaktifan dan sikap kritis siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Kreatifitas merupakan hal dasar untuk menumbuhkembangkan kepribadian seseorang untuk keberlangsungan hidup. Dalam pendidikan dan pengajaran dibutuhkan kreatifitas dalam penyampaian materi yaitu dengan media pembalajaran.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Pertama yaitu dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam mata pelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah, guru dapat menciptakan belajar mengajar dengan mengoptimalkan proses dan mengorientasikan terhadap prestasi belajar siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pilihan yaitu media buku saku berbasis *mind mapping*.

Salah satu media pembelajaran yang praktis dan menarik adalah buku saku. Buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan dapat dimasukkan ke dalam saku (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:173). Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan *mind mapping* adalah teknik mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga kedua bagian otak manusia digunakan secara maksimal.

Otak manusia dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu otak kiri dan otak kanan, otak kiri bekerja untuk hal-hal yang bersifat rasional dan otak kanan bekerja untuk hal-hal yang lebih emosional seperti seni bahasa dan sebagainya.

Penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* sangatlah praktis digunakan ketika kegiatan pembelajaran seni bahasa. Seni bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang memiliki banyak ragam, seni bahasa meliputi seni menulis, berbicara, membaca dan lain-lain.

Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Membaca adalah kegiatan meresepsi, menganalisis dan menginterpretasi yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dalam media tulisan.

Menulis, membaca dan berbicara merupakan salah satu alat komunikasi berbahasa dan penyampai pesan. Dalam penyampaian pesan juga berbagai macam ragamnya contohnya puisi, pantun, cerita pendek dan syair-syair lainnya. Pantun merupakan salah satu puisi lama yang luas dikenal dalam bahasa-bahasa nusantara. Pantun berasal dari kata patuntun dalam bahasa minangkabau yang artinya “petuntun”. Dalam bahasa jawa dikenal sebagai parikan, dalam bahasa sunda dikenal dengan paparikan, dan dalam bahasa batak dikenal dengan umpasa. Penggunaan pantun sudah dikenal banyak masyarakat luas dan sudah menjadi hal yang tidak asing lagi bagi mereka. Namun ternyata pantun juga memiliki kriteria dan syarat dalam pembuatan pantun, hal ini lah yang jarang diketahui oleh masyarakat awam.

Pantun sudah dikenalkan sejak usia dini dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi, pembelajaran pantun pada sekolah dasar telah diajarkan namun penyampaian guru terhadap siswa masih dalam metode ceramah dan kurang kreatif sehingga siswa

merasa bosan dan tidak menarik. Pembuatan pantun pun tidak seakan-akan membuat begitu saja namun ada syarat atau ketentuan yang telah ditetapkan oleh pakar bahasa dan budayawan, oleh sebab itu jika guru hanya menyampaikan berdasarkan teori dan ceramah siswa akan sangat kesulitan dalam memahami syarat pantun, terlebih akan kesulitan dalam penulisan pantun. Dengan adanya media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*, maka siswa akan merasakan senang aktif dan kreatif sebab buku yang siswa pelajari biasanya monoton tanpa ada hal yang menarik. Pada SD Hang Tuah 10 Juanda pembelajaran Bahasa Indonesia khusunya pada materi pantun masih banyak siswa yang belum memahami dan mengerti syarat penulisan pantun, siswa menulis pantun dengan kemauannya sendiri bahkan mereka tidak mengerti bahwa jenis pantun sangat beragam, kesulitan yang di alami oleh siswa untuk memahami pantun salah satunya penjelasan dari guru yang kurang menarik perhatian siswa untuk belajar menulis pantun yang baik dan benar.

Maka dari itu penelitian ini merupakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun melalui buku saku berbasis *mind mapping* yang disajikan atau disiapkan oleh pengajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, penggunaan media yang tepat diharapkan menjadi alternatif yang tepat untuk permasalahan utama. Penulisan ini yang menjadi fokus dalam penelitian adalah kurangnya pengaruh media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda, Sidoarjo. Berdasarkan uraian di atas penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Kelas V Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 2 SD Hang Tuah 10 Juanda”.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V-C dan V-D.
3. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Buku Saku Berbasis *Mind Mapping*
4. Mengetahui hasil belajar keterampilan menulis pantun.

C. Rumusan Masalah

Permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Adakah pengaruh media pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* terhadap keterampilan menulis Pantun tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 Kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda?
2. Bagaimana keterampilan siswa dalam menulis pantun pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 dengan media buku saku berbasis *Mind Mapping* pada kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* terhadap keterampilan menulis pantun kelas V tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis pantun pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 dengan media buku saku berbasis *Mind Mapping* pada kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis:
   a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar di sekolah dalam pembelajaran menulis pantun.

b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pendukung pemikiran tentang penelitian pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran.
c. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan tentang menulis pantun.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru:
      1) Meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
      2) Guru terampil menggunakan media pembelajaran yang variatif.
   b. Bagi Sekolah:
      1) Memberi arah kinerja kepala sekolah dalam memfasilitasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
      2) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah bahwa pembelajaran menulis khususnya menulis pantun dapat menggunakan media buku saku berbasis *mind mapping* sebagai bahan pencapaian hasil belajar yang maksimal.
   c. Bagi Peneliti:
      1) Dapat dijadikan sebagai bahan ajar ketika nanti menjadi guru.
      2) Dapat mengembangkan kreatifitas peneliti untuk terus mencari dan menemukan media atau bahan ajar yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.
   d. Bagi Siswa:
      1) Dapat menulis pantun dengan baik, sesuai dengan ketentuan dalam menulis pantun.
      2) Dapat menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam menulis pantun.